



POUR CHARGER LE JEU

CBM64/128 Disque

Vous disposez d'une clé de sécurité. Le disque n'est pas protégé, et vous voudrez sans doute faire des copies de sauvegarde pour vos archives. Pour bien charger, il faut que la clé de sécurité soit enfichée dans la cassette. Branchez un joystick dans le port 2 (port arrière). Mettez sous tension votre lecteur de disque, votre moniteur et votre ordinateur. Si vous avez un Commodore 64/128, maintenez la touche Commodore enfoncée pendant la mise sous tension.

Tapez LOAD "*" , 8,1 et appuyez sur RETURN. Vous allez dès lors voir l'écran du titre puis, quelques moments plus tard, l'écran 'Select League' (sélection de catégorie) ou 'Open Bowling' (tournoi ouvert).

VUE ARRIERE DU C-64



CONNECTEUR POUR CASSETTE



CLE DE SECURITE

NOTE : LA CLE DE SECURITE DOIT ETRE EN PLACE POUR QUE LE JEU FONCTIONNE BIEN

CBM64/128 Cassette

Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP, puis appuyez sur PLAY du lecteur de cassette. Le jeu va se charger; le chargement cesse quand l'écran 'Select League' ou 'Open Bowling' apparaît. (enfichez le joystick dans le port 2).

NOTE : il est essentiel de laisser enfoncé le bouton PLAY, FAST FORWARD ou REWIND pendant le jeu (nous recommandons la touche FAST FORWARD). Vous pouvez retirer la cassette si vous voulez, mais seulement lorsque l'écran affiche 'Select League' ou 'Open Bowling'. A tout autre moment, l'une des commandes précitées doit être enfoncée, sans quoi le jeu ne fonctionnera pas.

REGLEZ VOTRE SON (Seulement dans la version Commodore)

10th FRAME a été conçu pour produire un son de la plus haute qualité sur la puce son du C64/128. Cependant, le matériel de filtrage sonore varie selon les machines, et le son peut sembler assourdi ou inégal. Si le son produit avec votre ordinateur ne vous plaît pas, vous pouvez modifier les réglages de filtrage pour obtenir une clarté maximum. Quand l'écran 'Select' est affiché, appuyez sur la touche + pour rendre le son plus clair, ou sur la touche - pour l'adoucir. Réglage maximum + ou - 64 incrément. Le son que vous entendez est celui de la boule frappant les quilles.

Spectrum Cassette

Tapez LOAD "*" et appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassettes.

Amstrad Cassette

Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER et appuyez sur n'importe quelle touche. Appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassettes.

Amstrad Disque

Tapez RUN "FRAME" et appuyez sur la touche ENTER.

Commandes au clavier (Spectrum et Amstrad)

Q - vers le haut A - vers le bas
O - à gauche P - à droite

CAPS - pour tirer (Spectrum)

SHIFT ou CONTROL - pour tirer (Amstrad)

PREPARATION AU JEU

10th FRAME peut se jouer à huit au maximum, en catégorie ou en ouvert. Quand l'écran affiche 'SELECT LEAGUE OR OPEN BOWLING', appuyez sur L pour la catégorie, ou sur O pour le tournoi ouvert. Si vous choisissez la catégorie, vous devez fournir les informations suivantes :

1. Noms des équipes.
2. Nombre de joueurs dans chaque équipe (4 maximum).
3. Nom et niveau de chaque joueur.
4. Nombre de parties à jouer (3 maximum).

Si vous avez choisi le tournoi ouvert, le système vous demande de fournir les renseignements suivants :

1. Nombre de joueurs (8 maximum).
2. Nom et niveau de chaque joueur.
3. Nombre de parties à jouer (5 maximum).

POUR ENTRER LES NOMS ET NIVEAUX DES JOUEURS

Tapez le nom d'un joueur (9 lettres maximum) et appuyez sur RETURN. [Spectrum : ENTER]. Choisissez ensuite un niveau pour le premier joueur. Chaque joueur peut concourir dans des conditions adaptées à son niveau et à son expérience. Appuyez sur K pour 'enfants', sur A pour 'amateur' ou sur P pour 'professionnel'. Nous expliquons ci-dessous chaque niveau.

NIVEAU (Enfants (K))

DESCRIPTION

Ce niveau permet aux jeunes enfants (4 - 8 ans) de jouer. Quand une boule est lancée à ce niveau, la vitesse est automatiquement réglée et la boule se dirige droit au but vite, sans 'effet'. Ce niveau ne doit pas être confondu avec un niveau 'débutant', car la plupart des éléments relatifs à l'adresse en ont été éliminés.

Peut être considéré comme niveau 'débutant'. Les coups sont affectés par la vitesse sélectionnée et le type d'effet de boule appliquée.

Professionnel (P)

Niveau élevé - À ce niveau, votre précision dans l'emploi de l'indicateur de vitesse/effet augmente considérablement les risques d'un coup raté. Pour un vrai tournoi professionnel, c'est à ce niveau que vous devez vous entraîner.

POUR JOUER

Tout d'abord, vissez :

Avant de lancer la boule, il faut placer le joueur et sa 'cible'. En poussant le joystick vers AVANT, on active la 'cible'. Tant qu'elle demeure active, on peut la positionner en déplaçant le joystick vers la gauche ou la droite. Pour placer le joueur, tirez le joystick vers l'ARRIÈRE pour désactiver la 'cible', puis poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour placer votre joueur.

Pour lancer le boule

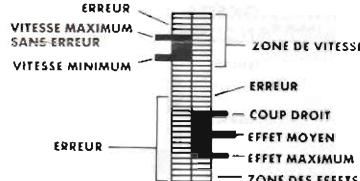
Une fois le joueur en place et le sens de lancement défini, il vous reste trois choses à faire avant que la boule parte : amorcez l'approche, réglez la vitesse et lancez la boule, soit tout droit, soit avec un 'effet'. Le contrôle s'effectue durant l'approche de la boule et exige concentration et précision dans les temps. Pour visualiser la séquence, consultez le Speed/Hook Indicator.

PHASE 1

Commencez votre approche en APPUYANT sur le bouton du joystick. Pour vous aider à bien juger le moment, trois barres courtes apparaissent sur l'indicateur au moment où le joueur commencera à lancer, puis l'indicateur se déplacera rapidement vers la zone de vitesse (cf. ci-dessous). Pour régler la vitesse, RELACHEZ le bouton du joystick au moment où l'indicateur atteint le niveau requis dans cette zone.

La zone de vitesse est indiquée à gauche du Speed/Hook Indicator. Si vous relâchez le bouton en bas de la zone, vous obtenez la vitesse minimum. Si vous le relâchez dans la zone rouge, il surviendra une erreur de direction. L'indicateur se déplace rapidement : il faut donc vous concentrer au maximum pour atteindre la vitesse désirée. Une fois que vous relâchez le bouton, le réglage sélectionné est verrouillé sur l'indicateur.

INDICATEUR VITESSE/EFFET



PHASE 2

Réglez l'effet en APPUYANT sur le bouton quand l'indicateur se trouve dans la zone des effets. Si vous appuyez lorsque l'indicateur se trouve près du haut de la zone des effets, vous faites lancer la boule tout droit. L'effet augmente au fur et à mesure que l'indicateur descend. Un appui sur le bouton en bas de cette zone produit un coup incurvé à effet maximum. Comme pour la zone de vitesse, un appui quand l'indicateur est dans le rouge provoque une erreur de direction.

La séquence totale est donc : POUSSEZ sur le bouton pour commencer - RELACHEZ le bouton pour régler la vitesse - POUSSEZ à nouveau sur le bouton pour régler l'effet.

NOTE : votre réglage de vitesse se répercute sur le degré de déflection de la boule le long de la piste du bowling. Moins vous lancez vite, plus la boule prend d'effet. Plus vous lancez vite, plus la boule va droit.

AFFICHAGE DU SCORE

Quand chaque joueur lance, un score linéaire apparaît en haut de l'écran. Il indique les cinq dernières reprises de score d'un joueur. Chaque fois que les joueurs terminent une reprise (2 joueurs ou davantage), le score total est affiché. Une fois le score affiché, appuyez sur le bouton du joystick pour continuer le jeu.

STRATEGIES DU BOWLING

Les quilles de bowling sont disposées en triangle. Chaque quille possède son propre numéro. Les 'spares' et 'splits' sont désignés par le nombre de quilles demeurant debout après qu'une boule a roulé. Les joueurs du 10th FRAME peuvent lancer deux types de boules - une boule droite ou une boule à effet. Quel que soit le type utilisé, le joueur doit viser l'espace entre les quilles UN et TROIS.



POUR ABATTRE DES 'SPARES'

Un bon joueur doit pouvoir faire des 'spares', c'est-à-dire renverser avec sa seconde boule toutes les quilles qui restent debout après sa première boule d'une reprise. Un groupe de quilles séparées par plus d'un espace de quille s'appelle un 'split'. Le joueur fait généralement rouler sa boule à partir de la gauche de la piste si les quilles restantes sont à droite de celle-ci. Si les quilles se trouvent à gauche de la piste, il lance en général à partir de la droite.



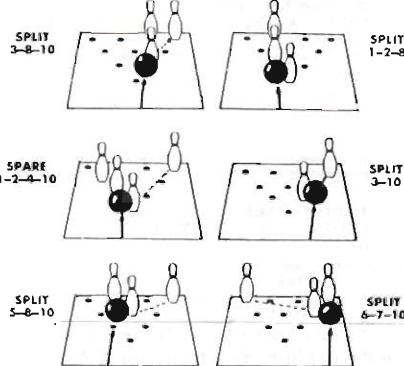
BOULE DROITE

BOULE A EFFET

SCORE

Bien que le calcul du score de 10th FRAME soit automatique, il faut tout de même comprendre les principes des points pour apprécier le jeu au maximum. Une partie de bowling se compose de 10 reprises. Chaque joueur lance la boule deux fois par reprise, sauf en cas de 'strike'. Une STRIKE compte pour 10 quilles, plus le nombre total de quilles qu'abat le joueur avec les deux boules suivantes. En cas de 'strike', le marqueur inscrit un X dans le petit carré qui se trouve au coin du carré plus grand du tableau. (Figure comme un X sur le score). Un SPARE compte pour 10 quilles, plus le nombre de quilles abattues par le joueur avec la première boule lancée durant la reprise suivante. (Figure comme un X sur le score). Lorsqu'un joueur ne marque si strike, ni spare, seules les quilles abattues comptent, et le score n'est pas reporté à la reprise suivante. Pour marquer 300 - une partie "partite" - un joueur doit exécuter 12 strikes consécutives, lesquelles comportent une 'strike' pour chacune des 10 reprises, plus une pour chacune des deux chances supplémentaires qui reviennent à joueur ayant marqué une 'strike' durant la 10ème reprise.

SPARES ET SPLITS CARACTERISTIQUES



TERMES DE BOWLING

Brooklyn : lorsqu'une boule lancée de la droite du joueur frappe le côté gauche de la quille de tête, ou qu'une boule lancée de la gauche du joueur frappe le côté droit de cette quille.

Frame (reprise) : un dixième de partie. Un joueur peut lancer deux fois par 'frame', sauf dans le dixième, où il peut lancer trois fois. Le score est marqué dans un 'frame', ou encadré, sur le score-sheet.

Line : un jeu complet de dix reprises ou frames.

Pocket : l'espace entre les quilles 1 et 3 pour un joueur droitier. Un joueur gaucher peut frapper l'espace entre les quilles 1 et 2.

Spare : survient quand un joueur abat les 10 quilles avec deux boules dans la même reprise.

Split ou 'railroad' : survient quand un joueur laisse debout deux quilles ou davantage qui ne sont pas adjacentes.

Strike : survient quand un joueur abat les 10 quilles avec sa première boule.

Turkey : trois strikes consécutives.

FONCTIONS ADDITIONNELLES

Fonction d'abandon : vous pouvez revenir sur l'écran 'Select' à partir de presque n'importe quel point du jeu en appuyant sur / (Commodore), CAPS/SHIFT et BREAK (Spectrum) ou ESC (Amstrad). Ceci annule le jeu en cours.

Fonction de reprise du même jeu (replay) : pour recommencer à la première reprise, sans changer les noms, etc., appuyez sur P de l'écran 'Select'.

Démonstration automatique : si l'ordinateur commence un jeu de démonstration, vous pouvez le faire manuellement, en appuyant sur D de l'écran 'Select'.

Impression du score (version Commodore) : à la fin d'un jeu, vous pouvez faire imprimer les résultats. Quand 'Print Score Sheet?' apparaît, tapez Y pour oui ou N pour non.

© 1986 U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés. La copie, la location ou la revente par quelque moyen que ce soit sont strictement interdites.

Fabriqué en Angleterre sous licence d'ACCESS Software par U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.





LADEANWEISUNG

CBM64/128 Diskette

Ein Sicherheitsschlüssel liegt bei. Die Diskette ist nicht geschützt, so daß Sie Sicherungskopien für Ihr Archiv anfertigen können. Der Sicherheitsschlüssel muß zur Gewährleistung eines richtigen Ladevorgangs in den Kassetten-Steckplatz eingefügt werden. Einen Steuerknüppel in Steckplatz # 2 [hinterer Steckplatz] anschließen. Laufwerk, Bildschirm und Computer einschalten. Beim Commodore 64/128 die Commodore-Taste während des Einschaltens niederdrücken.

LOAD "X",8,1 tippen und die **RETURN**-Taste drücken. Zunächst erscheint die Titelseite und einige Sekunden später die Wahlseite für 'Ligaspiele' oder 'Einzelspiel'.

C-64 RÜCKANSICHT



KASSETTEN-STECKPLATZ

SICHERHEITSSCHLÜSSEL

ANMERKUNG: ZUR GEWÄHRLEISTUNG EINES RICHTIGEN LADEVORGANGS MUß DER SICHERHEITSSCHLÜSSEL EINGESTECKT WERDEN.

CBM64/128 Kassette

Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** niederdrücken, dann die **PLAY**-Taste am Kassettengerät betätigen. Der Ladevorgang wird somit eingeleitet und endet bei Erscheinen der Wahlseite 'Select League' / 'Open Bowling'. (Den Steuerknüppel in Steckplatz # 2 stecken).

ANMERKUNG: Während des Spiels muß die Taste **PLAY**, **FAST FORWARD** oder **REWIND** niedergedrückt bleiben (wir empfehlen die Betätigung der Taste **FAST FORWARD**). Die Kassette darf nur bei Anzeige der Wahlseite 'Select League' oder 'Open Bowling' herausgenommen werden; zu jedem anderen Zeitpunkt muß eine der oben erwähnten Tasten eingeschaltet sein, damit das Spiel funktioniert.

Spectrum Kassette

Tippen Sie **LOAD"** und die **ENTER**-Taste drücken. Drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Datenelektronikers.

Schneider Kassette

Drücken Sie die **CTRL**- und kleine **ENTER**-Tasten, dann irgend eine Taste betätigen. Drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Datenelektronikers.

Schneider Diskette

Tippen Sie **RUN"** und die **ENTER**-Taste drücken.

Die Kontrollen (Spectrum und Schneider)

O - herauf A - herab

O - links P - rechts

CAPS - feuern(Spectrum) SHIFT oder CTRL - feuern(Schneider)

NACHSTELLEN DER TONQUALITÄT

(nur Commodore)

10th FRAME ist auf optimale Lautwiedergabe in Verbindung mit dem Ton-Halbleiterplättchen des C64/128 ausgelegt. Es bestehen jedoch gewisse Unterschiede in der Tonfilter-Ausrüstung dieser Geräte, so daß der Ton unter Umständen gedämpft oder mit Kratzgeräuschen wiedergegeben werden kann. Bei unzufriedenstellender Tonqualität Ihres Computergerätes können die Filtereinstellungen wie folgt auf optimale Wiedergabe berichtigt werden. Bei Anzeige der Wahlseite entweder Taste + (hellerer Ton) oder Taste - (tieferer Ton) drücken. Der Höchstverstellbereich erstreckt sich auf rund 64 Stufen in jeder Richtung. Das hörbare Lautbild beschränkt sich auf das Auftreffen der Kugel auf die Kegel.

SPIELVORBEREITUNG

10th FRAME kann von bis zu acht Spielern als Liga- oder Einzelwettkampf gespielt werden. Bei Erscheinen der Aufforderung 'SELECT LEAGUE OR OPEN BOWLING' drückt man entweder **L** (für das Ligaspell) oder **O** (für ein Einzelspiel als offener Wettbewerb). Bei Wahl eines Ligaspells sind die nachstehenden Einzelheiten einzugeben:

1. Mannschaftsbezeichnungen
2. Anzahl Spieler in jeder Mannschaft (höchstens 4).
3. Namen und Fähigkeitseinstufen der Spieler.
4. Anzahl erwünschter Spielfolgen (höchstens 3).

Bei Wahl eines offenen Wettbewerbsspiels sind die nachstehenden Einzelheiten einzugeben:

1. Anzahl Spieler (höchstens 8).
2. Namen und Fähigkeitseinstufen der Spieler.
3. Anzahl erwünschter Spielfolgen (höchstens 5).

EINGABE DER SPIELERNAMEN UND FÄHIGKEITSSTUFEN

Den Namen eines Spielers (höchstens 9 Zeichen) eingeben und die **RETURN**-Taste drücken. (Spectrum **ENTER**). Dann die Fähigkeitseinstufe des ersten Spielers bestimmen. Die Spielbedingungen werden somit auf die Fähigkeit und Erfahrung der einzelnen Teilnehmer ausgerichtet und können jedem Spieler entsprechend gewählt werden. **K** ist für Kinder gedacht, **A** ist für Amateure oder Anfänger geeignet und **P** ist für Profispiel, wie unten beschrieben.

FÄHIGKEIT BESCHREIBUNG

Kinder Diese Spielstufe ist für jüngere Teilnehmer (4 – 8 Jahre alt) geeignet. Dabei wird die Geschwindigkeit der Kugel automatisch festgelegt und ein Geradeauswurf (Straight-Ball) läuft immer in gerader Richtung. Diese Spielstufe sollte nicht als Anfängerstufe betrachtet werden, da sie praktisch keine Fähigkeitselemente umfaßt.

Amateur

Diese Spielstufe ist als 'Anfängerstufe' zu betrachten. Der Wurf wird hier von der vorgeählten Geschwindigkeit und dem 'Hakenverhalten' beeinflußt.

Eine Spielstufe für Könner, in der alles von der Spielpräzision, d.h. der Wohlstellungen an Geschwindigkeits-/Richtungsanzeige abhängt. Jeder Fehler erhöht die Wahrscheinlichkeit eines schlechten Wurfs. Diese Spielstufe gilt als Voraussetzung für ein echtes Wettspiel.

SPIELVERLAUF

Zielten

Vor Werfen der Kugel muß man die Ausgangsstellung des Spielers und der Kugel bestimmen. Zum Verstellen der Kugellage ist zunächst der Steuerknüppel nach VORNE zu drücken, um die Kugelausrichtung in Betrieb zu setzen. In diesem aktivierte Zustand kann man die Kugelausgangslage durch Links- oder Rechtsbewegen des Steuerknüppels verstellen. Und den Spieler zu positionieren, zieht man den Steuerknüppel nach HINTEN – was die Kugelausrichtung außer Betrieb setzt – und bewegt ihn nach links oder rechts.

Werfen

Nach Austrichten von Spieler und Kugel sind vor Schußfreigabe drei weitere Maßnahmen erforderlich: 1. Einleiten des Vorlaufs, 2. Wahl der Geschwindigkeit, 3. Wahl zwischen Geradeaus – oder Hakenwurf. Die Steuerung erfolgt während des Vorlaufs der Kugel und erfordert gute Zeitkontrolle und höchste Konzentration. Der Ablauf ist an der Geschwindigkeits- und Richtungsanzeige (Speed/Hook Indicator) ersichtlich.

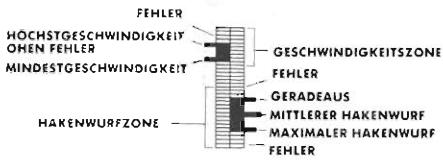
SCHRIFFT 1

Dem Vorlauf einleiten, indem man gut den Feuerknopf am Steuerknüppel DRÜCKT. Zur Kontrolle des zeitlichen Ablaufs erscheinen drei kurze Linien auf der Anzeige, sobald der Spieler seine Wurfbewegung beginnt. Nach diesen drei Linien bewegt sich der Zeiger rasch in die Geschwindigkeitszone (siehe unten). Um die Geschwindigkeit zu bestimmen, den Feuerknopf LOSLASSEN, wenn die erwünschte Wurfgeschwindigkeit erreicht ist.

SCHRIFFT 2

Die Geschwindigkeitszone ist auf der linken Seite der Geschwindigkeits- und Richtungsanzeige angeordnet. Wenn man den Feuerknopf im unteren Bereich losläßt, läuft die Kugel mit Mindestgeschwindigkeit. Bei Loslassen des Feuerknopfes im roten Bereich ergibt sich ein Fehlwurf. Der Zeiger bewegt sich schnell, so daß die erwünschte Geschwindigkeitsstufe nur mit äußerster Konzentration gewählt werden kann. Nach Freigabe des Feuerknopfes wird der gewählte Einstellwert gespeichert und auf der Anzeige vermerkt.

GESCHWINDIGKEITS- UND RICHTUNGSANZEIGE



SCHRIFFT 3

Den Wurfhaken bestimmen, indem man den Feuerknopf bei der erwünschten Zeigerstellung in der Hakenwurfwzone DRÜCKT. Bei Drücken des Feuerknopfes im oberen Bereich läuft die Kugel geradeaus. Bei Drücken des Feuerknopfes im unteren Bereich der Hakenwurfwzone erhält man einen Bogenwinkel mit maximalen Hakenverlauf. Wie in der Geschwindigkeitszone führt ein Anholen des Zeigers im roten Bereich zu einem Richtungsfehler.

Der allgemeine Spielablauf ist also wie folgt: FEUERKNOPF ZUM EINLEITEN DRÜCKEN – FEUERKNOPF FÜR DIE GESCHWINDIGKEITSWAHL LOSLASSEN – FEUERKNOPF FÜR DIE WURFWART ERNEUT DRÜCKEN.

ANMERKUNG: Die von Ihnen gewählte Geschwindigkeitsstufe beeinflußt den Bogenwinkel der Kugel beim Rollen auf der Kegelbahn. Ein niedrige Geschwindigkeit erhöht die Hakenwirkung am Ende des Vorlaufs. Je höher die Geschwindigkeit, desto weniger 'hakt' die Kugel.

PUNKTANZEIGE

Für jeden Spieler erscheint eine Trefferzeile oben am Bildschirm, die die Treffer der letzten Spielerunden anzeigen. Eine Gesamtbewertung aller Spieler erscheint nach Abschluß jeder Runde (2 oder mehr Spieler). Bei Anzeige dieser Gesamtbewertung wird das Spiel nach Drücken des Feuerknopfes weitergeführt.

SPIELSTRATEGIE

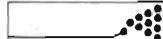
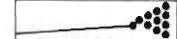
Die Kegel sind im Dreieckformat aufgestellt. Jeder Kegel ist nummeriert. Je nach Anordnung der nicht beim ersten Wurf umgeworfenen Kegel ergibt sich ein 'Spars' oder 'Split' (siehe die Begriffserklärung), 10th FRAME.

Spieler stehen zwei Wurfarten zur Verfügung – einen geraden Wurf oder einen Hakenwurf. Bei beiden Wurfarten ist jedoch immer auf den Zwischenraum zwischen Kegel Nr. 1 und Nr. 3 zu zielen.

SPIELZIEL

Ein guter Spieler sollte die nach dem ersten Wurf verbleibenden Kegel mit dem zweiten Wurf derselben Runde umwerfen können. Ein Umwerfen aller Kegel mit zwei Würfen nennt man ein 'Spars'.

Wenn die nicht getroffenen Kegel um mehr als einen Zwischenraum voneinander entfernt sind, was ein Abräumen mit einem Wurf unmöglich macht, nennt man die Stellung ein 'Split'. Stehen die verbleibenden Kegel auf der rechten Bahnteile, wirft der Spieler meistens von links. Wenn sich die nicht getroffenen Kegel auf der linken Bahnteile befinden, wirft man üblicherweise von rechts.



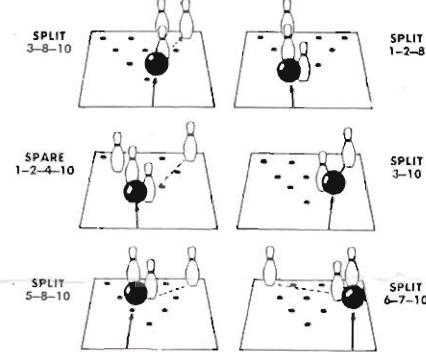
STRAIGHT-BALL

HOOK-BALL

PUNKTERTEILUNG

Obwohl die Bewertung und Aufzeichnung der Treffer im 10th FRAME automatisch erfolgt, braucht man die Grundregeln der Punkterteilung zu kennen, um das Spiel vollständig zu meistern. Ein Spiel besteht aus 10 Runden. Jeder Spieler wirft zweimal in jeder Runde, es sei denn, alle Kegel werden schon beim ersten Schub abgeräumt (Strike). Für ein Abräumen mit einer Kugel (Strike) erhält man die 10 Punkte der umgeworfenen sowie die Gesamtzahl der Treffer, die mit den nächsten zwei Kugeln erzielt werden. In einem solchen Falle trägt der Anschieber ein X in das kleine Feld in der Ecke des größeren Feldes auf dem Anschiebeblatt ein (auf dem Bildschirm als □ dargestellt.) Für ein Umwerfen aller Kegel mit 2 Würfen (Spars) erhält man die 10 Punkte der getroffenen Kegel sowie die Anzahl Punkte, die mit der ersten Kugel der nächsten Runde erzielt werden. Hier trägt der Anschieber eine diagonale Linie in das kleine Feld ein (auf dem Bildschirm als ▲ dargestellt.). Falls die 10 Kegel weder mit der ersten noch der zweiten Kugel derselben Runde abgeräumt werden, zählen nur die tatsächlich umgeworfenen Kegel und es erfolgt kein Übertrag auf die nächste Runde. Für ein perfektes Spiel, d.h. 300 Punkte insgesamt, benötigt man 12 aufeinanderfolgende Abräumungstreffer. Diese Höchstpunktzahl ergibt sich aus den 10 Abräumungsrunden und einem Volltreffer in den beiden zusätzlichen oder Prämierunden, die man erhält, wenn man in der 10. Runde alle Kegel umwirft.

TYPISCHE STELLUNGEN NACH DEN ERSTEN SCHUB



BEGRIFFSERLÄUTERUNG

Brooklyn bezieht sich auf einen Volltreffer (Strike), bei dem die Kugel eines rechtsständigen Spielers auf der linken Seite des Vorderkegels aufrutscht (oder der rechten Seite des Kegels bei einem Linkshänder).

Frame ist eine Runde, d.h. ein Zehntel des Spiels. Jeder Spieler wirft zweimal pro Runde, mit Ausnahme der 10. Runde, in der man bis zu dreimal schieben darf. Die Punktzahl pro Runde wird in einem 'Frame' oder Feld auf dem Anschiebeblatt eingetragen.

Line nennt man ein vollständiges Spiel von 10 Runden.

Loft bezieht sich auf ein übermäßigiges Hochwerfen der Kugel, die erst auf der anderen Seite der Abwurfgrenze oder Übertrittslinie wieder auf die Bahn zurückkehrt.

Pocket ist der Zwischenraum zwischen Kegel 1 und 3 (für Rechtshänder) oder Kegel 1 und 2 (für Linkshänder). Dies ist der Zielpunkt, den man jederzeit anstrebt.

Spars ist das Umwerfen aller Kegel mit 2 Würfen derselben Runde.

Split beschreibt die Stellung der nicht getroffenen Kegel, die ein Abräumen mit einem Wurf unmöglich macht, d.h. wenn zwei oder mehr entfernt liegende Kegel verbleiben.

Strike ist der Höhepunkt jedes Spiels, d.h. ein Abräumen aller Kegel beim ersten Schub.

Turkey bezieht sich auf drei aufeinanderfolgende Strike-Erfolge.

ZUSÄTZLICHE MERKMAL

Spielabbruch – durch Drücken von / (Commodore) kann man aus praktisch jeder Spielstellung zum anfänglichen Wahlbild zurückkehren. Das angefangene Spiel wird dabei gelöscht. (Schneider : – ESC, Spectrum: CAPS/SHIFT und BREAK).

Spielwiederholung – um ohne Änderung der Spielbedingungen, Spielernamen usw. zur ersten Runde zurückzukehren, drückt man P bei Anzeige des Wahlbildes.

Automatischer Vorführmodus – nach einer Spielpause von einer Minute schaltet der Computer den Vorführmodus ein. Diese Betriebsart kann auch von Hand nach Drücken der Taste D vom Wahlbild aus eingeleitet werden.

Ausdruck der Trefferpunkte – am Spielende kann man einen Ausdruck der Spielergebnisse verlangen. Bei der Aufforderung 'Print Score Sheet?' antworten Sie je nach Wunsch mit Y (ja) oder N (nein).

© 1986, U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens untersagt.

In Großbritannien unter Lizenz der Firma ACCESS Software hergestellt von U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

